

GAME BOY ADVANCE®

AGB-BJBE-USA

007

EVERYTHING
OR NOTHING™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

 **WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

007TM *EVERYTHING OR NOTHINGTM*

CONTENTS

<i>STARTING THE GAME</i>	<i>4</i>
<i>COMPLETE GAME CONTROLS.....</i>	<i>5</i>
<i>INTRODUCTION.....</i>	<i>7</i>
<i>GETTING STARTED</i>	<i>11</i>
<i>BOND IN ACTION</i>	<i>13</i>
<i>CONNECTIVITY.....</i>	<i>20</i>
<i>SAVING AND LOADING</i>	<i>22</i>
<i>LIMITED 90-DAY WARRANTY</i>	<i>23</i>

La version française commence à la page 26.

STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *James Bond 007™: Everything or Nothing™* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Language select screen appears.
4. Choose between **ENGLISH**, **FRENCH**, or **GERMAN** and press the **A Button**. The Legal screen appears.
5. Press the **A Button** to advance to the Title screen.
6. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu. (➤ p. 11.)

For more info about this and other titles, visit EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight Option

+Control Pad

Select Option

A Button

Previous Screen

B Button

GAMEPLAY CONTROLS

ACTION

CONTROL

Move

+Control Pad

Fire Button (Fire Weapon)

A Button

Punch/Sleeper Hold/Interact with Items

B Button

Toggle Crouch

Tap R Button

Manual Aim

Hold R Button and **+**Control Pad

Use Gadget

L Button

Switch Gadgets

SELECT

Pause Menu

START

DRIVING CONTROLS

ACTION

CONTROL

Steer Left/Right

+Control Pad ←/→

Speed Up

+Control Pad ↑

Brake

+Control Pad ↓

Fire Machine Guns

A Button

Fire Rockets

Press and hold B Button to aim;
release B Button to fire

Oil Slick

R Button

INTRODUCTION

PROLOGUE

Greetings, 007. We have a new mission for you that is of the greatest international importance.

The recent theft of Oxford University's highly classified prototype nano-robot project — and disappearance of its overseer, Dr. Katya Nadanova — has caused quite a stir in the global intelligence community. As you know, the nanobot project was a humanitarian effort intended to facilitate the remote inspection and repair of hazardous nuclear containment facilities. However, in the wrong hands, this technology could be used for entirely more sinister purposes. Unfortunately, it seems our worst fears have been confirmed.

This is where you come in, 007. We've already identified the rogue political faction responsible for the theft and tracked them to a secret facility in Egypt's Sahara Desert. Your mission, 007, is to rescue the stolen hardware and destroy the facility. I cannot stress to you how important it is that we recover the nanobot technology. The fate of the world may very well rest once again on your success.

Good luck, 007.

CAST

PIERCE BROSNAN AS... JAMES BOND



The world's greatest secret agent, James Bond has a long resume when it comes to saving the world. An excellent marksman, exceptional driver, and consummate gentlemen, 007 can be your greatest ally, or your most dangerous foe.

WILLEM DAFOE AS... NIKOLAI DIAVOLO



Diavolo is more than merely a former KGB officer disillusioned by the Westernization of his homeland. The prodigy of 007's nemesis Max Zorin, Diavolo was groomed to carry Zorin's plans to their natural conclusion, namely world domination.

HEIDI KLUM AS... DR. KATYA NADANOVA



A brilliant scientist and a deadly assassin, Nadanova has exceptional credentials for her role as Diavolo's right-hand woman. It is through Nadanova that Diavolo intends to acquire the nanotechnology. Her abilities at seduction and deception make her a worthy foe for 007.

MYA AS... AGENT MYA STARLING



An NSA agent operating undercover as a nightclub chanteuse, Starling's homebase is in Louisiana and her mission is to investigate Diavolo's activities in New Orleans. Her impeccable intel, not to mention her many other talents, are of great use to 007.

RICHARD KIEL AS... JAWS



The long standing rivalry continues between Bond and his nemesis, Jaws. A formidable hitman, Jaws' loyalties lie with whoever offers the most cash... and an opportunity to finally defeat Bond.

JOHN CLEESE AS... Q



The M16 quartermaster, Q is in charge of creating and distributing all the weapons, vehicles, and gadgets assigned to 00 agents. A skilled inventor of covert equipment, Q is often irritated with 007's lack of respect for his creations.

JUDI DENCH AS... M



As the head of Her Majesty's Secret Service, M is responsible for all M16 operations and their associated agents. As Bond's boss, she is a consummate taskmaster who often dispenses crucial information and advice.

LOCALES

EGYPT (SAHARA DESERT, CAIRO CASINO, CAIRO TRAINYARD)

The explosive beginning to *Everything or Nothing* begins deep in the Sahara Desert where 007 must destroy a secret weapons facility...and escape before it detonates! Afterwards, 007 must use stealth to his advantage as he infiltrates a nearby Cairo Casino. After his swift exit from the casino, 007's intel leads him to an abandoned train yard... and an old enemy.

PERU (PERUVIAN JUNGLE)

Bond's discoveries in Egypt lead him to the Peruvian jungle where a fellow agent, 003, has been monitoring activity at a local platinum mine. The plot thickens when Bond uncovers a base run by ex-KGB operative, Nikolai Diavolo.

NEW ORLEANS

After tracking Diavolo to New Orleans, 007 enlists the help of an American agent. Infiltrating Diavolo's compound hidden within a Louisiana graveyard, 007 and Agent Starling uncover another piece of Diavolo's maniacal plot.

PERU (PERU FACILITY, PERU RUINS)

Back in Peru, 007 must locate Diavolo's nanotech plant, find a way into its underground lair, and destroy it... but not before rescuing Agent Starling.

MOSCOW

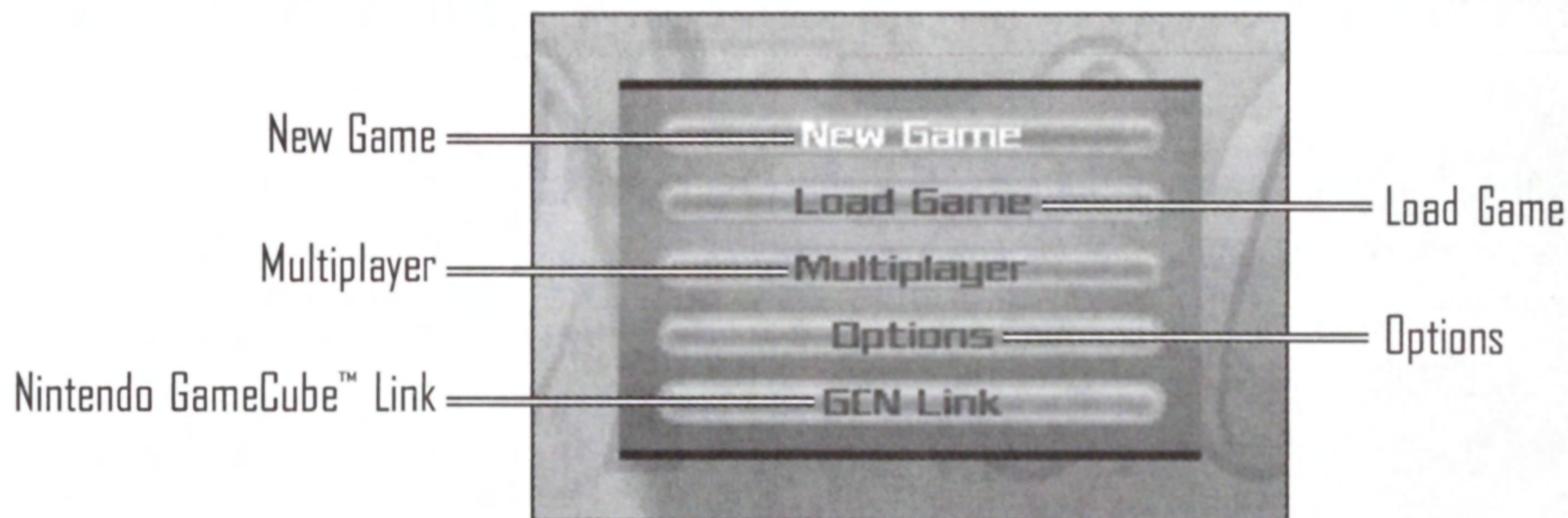
In the Russian capital of Moscow, Bond must act quickly to prevent Diavolo from turning Red Square into the testing grounds for his new world order.

GETTING STARTED

Let's go over the basics, 007.

MAIN MENU SCREEN

Start a new game, load a saved game, engage in multiplayer battles, adjust options, or connect your copy of *James Bond 007: Everything or Nothing* to a Nintendo GameCube™ from the Main menu.



NEW GAME

Begin a new adventure as 007.

LOAD GAME

Resume a previously saved game.

MULTIPLAYER

Compete with friends to see who's the best agent (➤ p. 20).

OPTIONS

Adjust audio, gameplay, and language settings.

GCN LINK

Connect your Game Boy® Advance to a Nintendo GameCube™ (➤ p. 21).

TO START A NEW GAME:

1. Select NEW GAME in the Main menu and press the A Button. The New Game screen appears.
2. Select to save your new game to **BOND ONE**, BOND TWO, or BOND THREE and press the A Button. The Sahara Desert mission begins.

© For more information on saving and loading, ➤ p. 22.

NOTE: Default settings in this manual appear in **bold** type.

OPTIONS

Adjust volume, gameplay, and language settings from the Options menu.

SOUND VOLUME

Adjust sound effects volume.

MUSIC VOLUME

Make the background music louder or softer.

DIFFICULTY

Set the difficulty level to EASY, **NORMAL**, or HARD.

LANGUAGE

Choose between FRANCAIS (French), **ENGLISH**, or DEUTSCH (German).

CREDITS

View the game credits.

BLACKJACK

If you have obtained 2500 style points, you can play blackjack against a CPU dealer.

BOND IN ACTION

Saving the world requires a thorough understanding of everything that's happening around you. Pay attention, 007.

BASIC MOVES

A stealthy entrance, a quick attack, and accurate aim are hallmarks of a 00 agent.

TARGETING

AUTO AIM

Automatic aim is your default.

- » To automatically aim at the nearest enemy, use the **+**Control Pad to point Bond toward the enemy. When the crosshairs appear, press the **A** Button to fire.
- » To switch targeted enemies, press the **+**Control Pad.

MANUAL AIM

Use this to accurately target a specific foe.

TO USE YOUR MANUAL AIM:

1. Hold down the **R** Button. The crosshairs appear.
2. Press the **+**Control Pad to move the crosshairs onto your target.
3. Press the **A** Button to fire.

TIP: You can also use the Manual Aim feature to observe your surroundings and plan your strategy.



STEALTH

- »»→ To avoid detection, tap the **R** Button to crouch. To stand up, tap the **R** Button again.
- ◎ If you use the **+**Control Pad to move while crouched, you are less likely to be detected.
- »»→ To take an opponent by surprise, approach the enemy from behind and press the **B** Button to execute a chokehold.

HAND-TO-HAND COMBAT

- »»→ To defeat an opponent swiftly, use the **B** Button to confront him (or her) physically. The enemy is punched, kicked, and eventually thrown down.
- »»→ To take cover in a firefight, crouch by tapping the **R** Button.

GAMEPLAY SCREEN



RADAR

A red triangle indicates the direction of your next objective. White moving dots represent enemies nearby.

ALERT METER

When the alert bar is empty, you are unseen by enemies. As the bar fills up, you are coming close to being detected. When the bar is full, you are spotted and attacked.

HEALTH METER

At full health, the meter appears as a light blue bar. As injuries occur, the bar depletes. When the bar is completely dark, you fail your mission.

GADGET ENABLED

Indicates which gadget you have enabled.

AMMUNITION

Indicates amount of ammunition remaining.

© For a complete list of game controls, ➤ *Complete Game Controls* on p. 5.

BOND BEHIND THE WHEEL

Sometimes you need prevent an enemy form making a quick escape.

DRIVING AS BOND

Learn the basics on Bond's world-class driving skills.

- »»» To steer left or right, press the **+**Control Pad \leftarrow or \rightarrow .
- »»» To brake, press the **+**Control Pad \downarrow .
- »»» To fire your machine guns, press the **A** Button.
- »»» To release an oil slick, press the **R** Button.

TO FIRE YOUR ROCKETS:

- 1.** Press and hold the **B** Button. The crosshairs appear, bouncing back and forth across the screen.
- 2.** When the crosshairs are pointed at your target, release the **B** Button. The rocket fires.

ASTON MARTIN V12 VANQUISH

The formidable Vanquish, outfitted with an impressive 6.0-liter, 450 hp V12 engine, accelerates from 0 to 60 in 4.5 seconds and can hit top speeds in excess of 190 mph. Thanks to Q, this already impressive vehicle has been fitted with a weapons cache that makes it the most sophisticated show on the road.

BOND EQUIPPED

The ability to use one's weapons correctly sometimes means the difference between failing, or completing, one's mission. Get to know yours, 007.

WEAPONS

Here's a debrief on the weapons you'll be using on this mission.

WALTHER P99

This hammerless, semi-automatic pistol fires 16 shots a clip. Its immediate combat readiness makes it an ideal sidearm.

MAC 10

A semi-automatic pistol that packs a punch, the Mac 10 can accurately hit a target thirty feet away.

MP-5

The MP-5 is a functional, fully-automatic pistol you wouldn't want to be on the other end of.

TRANQUILLIZER GUN

The bullets in this non-lethal weapon temporarily knock-out opponents.

FRAG GRENADE

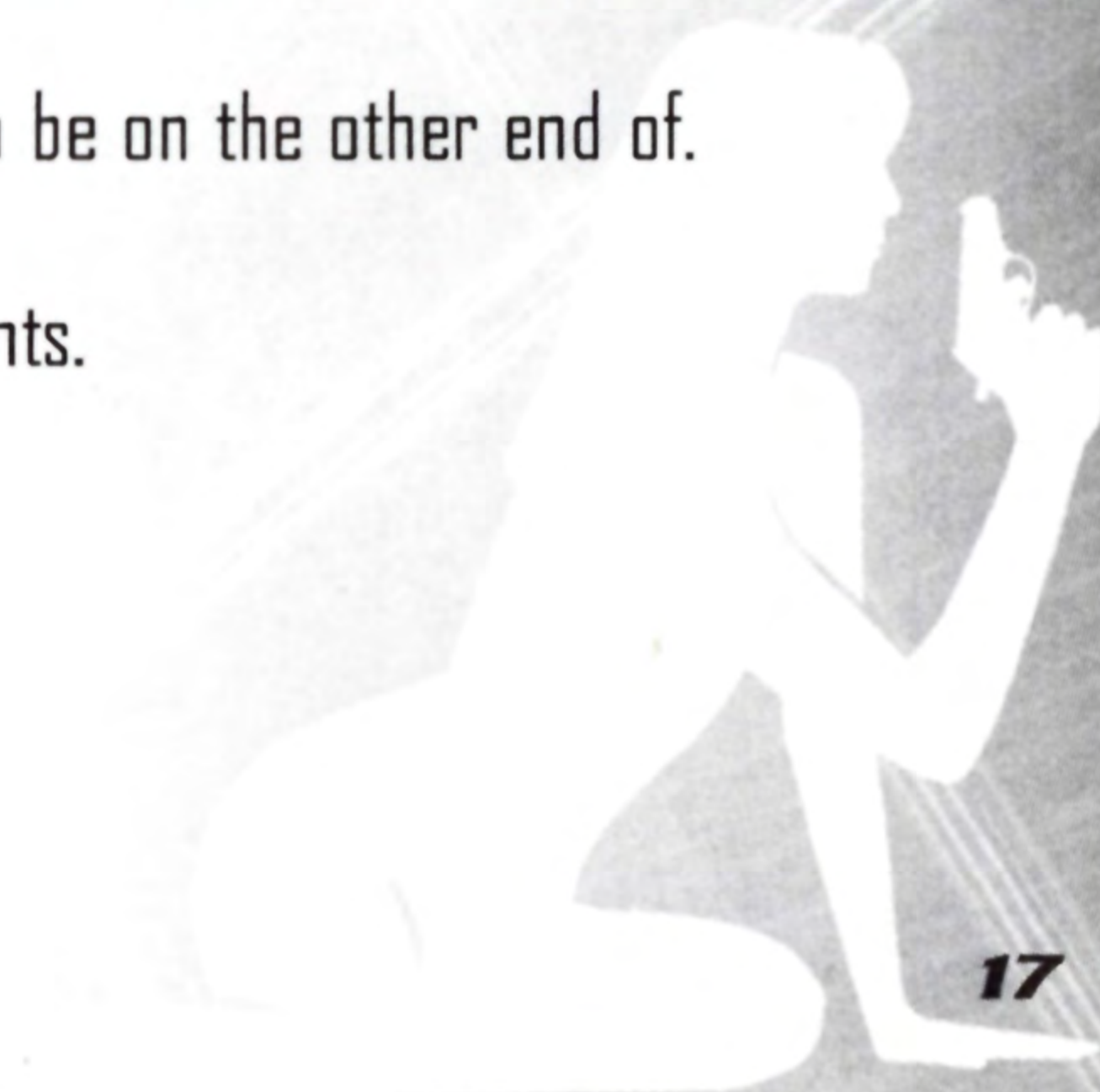
This explosive grenade injures anyone within its blast radius.

FLASH GRENADE

This grenade temporarily blinds and stuns opponents.

PROXIMITY MINE

The mine is detonated when an enemy comes within range.



GADGETS

Q has fashioned some rather interesting items for your mission, 007. Do try to return everything in one piece.

HOLOBOND

This device projects a holographic replica of you, 007. Use it to distract guards and draw away enemy fire.

SIGNET RING CHEMICAL ANALYSER

This deceptively simple ring contains a remote sensor that detects the presence of nanobots and serves as a chemical analyzer.

NANOBOT SIGNATURE CONTACT LENSES

These contacts allow you to perceive any active nanobots in the vicinity.

Q-WORM

Uploading this program into a computer allows Q-Branch to remotely access encrypted data on a target system.

Q-RAPPEL

An essential device for navigating dangerous heights. Simply run toward the edge of a building and your Q-Rappel automatically attaches to the roof as you jump off to make a swift exit.

SKREEMER

This handy device disables nanobot guards which may prevent you from attacking some important enemies.

NANO-SUIT

18 This suit refracts the light beams around the wearer, making him temporarily invisible.

MEDICAL KIT

This handy kit restores your health.

BATTERIES

Batteries extend the use of the cloaking device.

Q-LAB

The Q-Lab offers a wide variety of armor, weapon modifications, and equipment.



- ◎ You access the Q-Lab after each successfully completed mission.
- ◎ To take advantage of these upgrades, you must earn Style Points. Style Points are awarded for completing both the Primary and Secondary Objectives in your missions as well as executing maneuvers with Bond-like grace.
- »»» To view an item's description and price, use the **+**Control Pad to highlight it.
- »»» To purchase an item, press the **A** Button.
- »»» To exit the Q-Lab, use the **+**Control Pad to highlight EXIT and press the **A** Button.

PAUSE MENU

»»» To pause the game, press **START**.

CONTINUE

Continue the game where you left off.

INVENTORY

View items purchased from Q-Lab.

OBJECTIVES

Review the mission's objectives.

CONTROLS

View a layout of the game controls.

OPTIONS

Adjust sound effect and music volume.

QUIT

Exit the game and return to the Main menu.

CONNECTIVITY

Connect your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™ or to your friend's Game Boy® Advance to access exciting features.

2 TO 4 PLAYER LINK MODE

Up to four players battle it out to discover who is the top agent in Arena Deathmatch.

TO BEGIN A LINK MODE MATCH:

1. Select **MULTIPLAYER** from the Main menu. The Multiplayer screen appears.

© If no other players are detected, a message appears saying "Waiting on players." Please make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to all systems.

2. When the additional players are detected, select NEXT and press the A Button.
 3. Navigate the menu screens to select Deathmatch mode, choose your locale, and select your players. Gameplay begins.
- »»» To return to the Main menu, press the B Button.

CONNECTING YOUR GAME BOY® ADVANCE TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™




If you own both the Game Boy® Advance and Nintendo GameCube™ versions of *James Bond 007: Everything or Nothing* you can use a Nintendo GameCube™—Game Boy® Advance cable to connect your Game Boy® Advance system to a Nintendo GameCube™.

- »»» For detailed instructions on connecting your Nintendo GameCube™ to your Game Boy® Advance, please refer to the manual for *James Bond 007: Everything or Nothing* for the Nintendo GameCube™.
- »»» Please see the Nintendo GameCube™—Game Boy® Advance cable instruction booklet for details on how to attach the cable.

SAVING AND LOADING

James Bond 007: Everything or Nothing features an auto-save function which saves your game automatically whenever you exit a map. Exiting a map is the only way to save a game.

TO LOAD A SAVED GAME:

- 1.** Select LOAD GAME from the title screen and press the **A** Button. The Load Game screen appears.
 - 2.** Select a previously saved game by pressing the **+**Control Pad  and pressing the **A** Button. The Mission screen appears.
 - 3.** Select the mission you wish to play by using the **+**Control Pad to navigate between the choices and press the **A** Button to confirm. The Briefing screen appears.
 - 4.** Use the **+**Control Pad  to read the briefing text and press the **A** Button when you are done. The Primary Objectives screen appears.
- © You can also use the **+**Control Pad  from the Briefing screen to access the Primary Objective screen.
- 5.** Read the mission's primary objectives and then press the **A** Button. Gameplay begins.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "*Recording Medium*") and the documentation that is included with this product (the "*Manual*") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time. No hints or codes are available from (650) 628-4322.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

MUSIC CREDITS

"Everything or Nothing"

Performed by Mya

Written by Mya Harrison, Ron Fair, and Randy Bugnitz

Produced by Ron Fair

© 2003 Taste This Music (ASCAP), Faircraft Music (ASCAP), Copyright Control Randy Bugnitz, Electronic Arts Music Publishing (ASCAP), U/A Music, Inc., (ASCAP)

Courtesy of Interscope/A&M Records

"James Bond Theme"

Written by Monty Norman

© 1962 Renewed 1990 UNITED ARTISTS LTD.

All Rights Controlled and Administered by EMI UNART CATALOG, INC.

All Rights Reserved. International Copyright Secured. Used by Permission.

EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (certain audiovisual components) © 2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2003 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. EVERYTHING OR NOTHING is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. Licensed from Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG under certain Patents. Porsche, the Porsche Crest, and Cayenne are registered trademarks of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. ASTON MARTIN and the ASTON MARTIN LOGO are trademarks owned and licensed by Aston Martin. © 2003 Aston Martin Lagonda Ltd.

EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



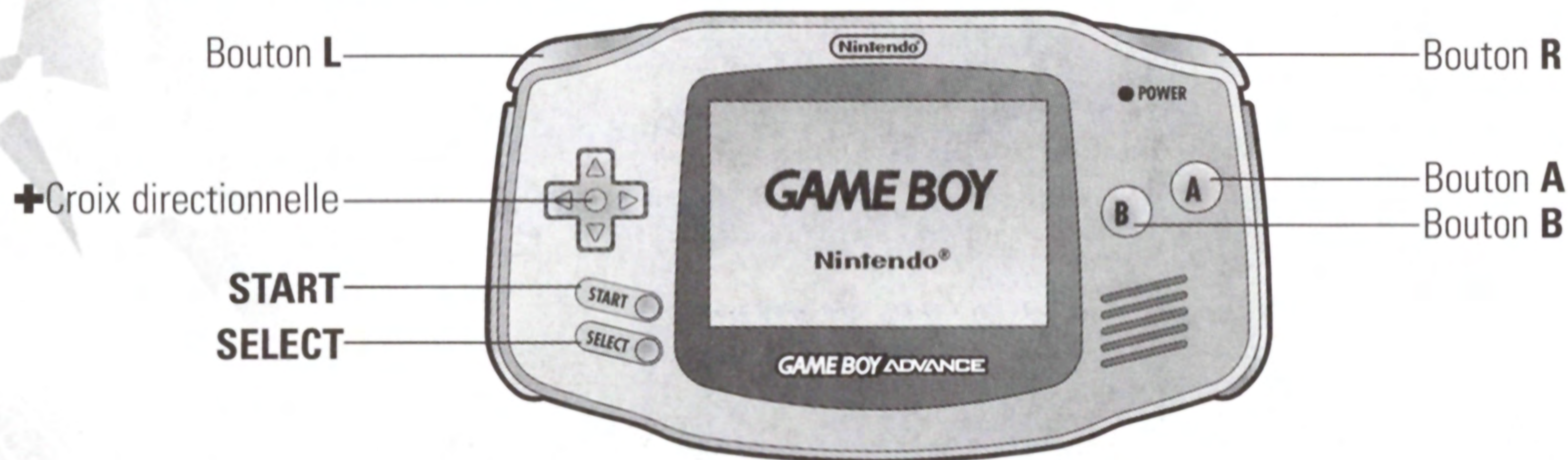
**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

007TM *EVERYTHING OR NOTHINGTM*

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER.....	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	31
INTRODUCTION.....	33
COMMENT JOUER	37
BOND EN ACTION.....	39
CONNECTIVITÉ.....	46
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	48
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	49

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *James Bond 007^{MD}: Everything or Nothing^{MD}* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran de sélection de langue s'affiche.
4. Choisissez **ANGLAIS**, **FRANÇAIS** ou **ALLEMAND** et appuyez sur le bouton **A**. L'écran des mentions légales s'affiche.
5. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
6. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour passer au menu principal. (➤ p. 37.)

Pour obtenir plus de détails sur ce jeu et sur d'autres produits, visitez EA GAMES^{MD} sur le Web à l'adresse www.eagames.com.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

OPTIONS DE MENU

ACTION

COMMANDE

Mettre l'option en surbrillance

+Croix directionnelle

Sélectionner l'option

Bouton A

Écran précédent

Bouton B

COMMANDES DE JEU

ACTION

COMMANDE

Se déplacer

+Croix directionnelle

Bouton Feu (faire feu)

Bouton A

Coup de poing /Somnifère

Bouton B

Accroupi/Debout

Bouton R brièvement

Visée manuelle

Maintenir enfoncé le bouton R
et la **+**croix directionnelle

Utiliser gadget

Bouton L

Changer gadget

SELECT

Menu de pause

START

COMMANDES DE PILOTAGE

ACTION

COMMANDE

Tourner à gauche/droite

+Croix directionnelle ⇐/⇒

Accélérer

+Croix directionnelle ↑

Freiner

+Croix directionnelle ↓

Mitrailler

Bouton A

Lancer une roquette

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton B pour viser; relâcher le bouton B pour faire feu

Chaussée glissante

Bouton R

INTRODUCTION

PROLOGUE

Bienvenue 007. Nous avons une nouvelle mission à vous confier de la plus grande importance pour la planète.

Le récent vol à l'Université York du prototype confidentiel de nano-robot et la disparition de la personne chargée de sa surveillance, le Dr Katya Nadanova, ont causé tout un émoi dans la collectivité mondiale de savants. Comme vous le savez, le projet de nanorobots était destiné à faciliter l'inspection et la réparation à distance d'usines de confinement nucléaire dangereuses. Toutefois, si cette technologie se retrouvait entre les mains de personnes mal intentionnées, elle pourrait être utilisée dans un dessein malhonnête. Malheureusement, il semble que nos pires craintes se soient confirmées.

C'est ici que vous entrez en jeu, 007. Nous avons déjà identifié la faction politique sans scrupules responsable du vol et nous savons que ses membres se terrent dans une installation secrète dans le désert du Sahara, en Égypte. Votre mission, 007, consiste à récupérer le matériel volé et à détruire l'installation de la faction. Je me dois de vous souligner combien il est important que nous récupérions le nanorobot. Le destin du monde pourrait une fois de plus dépendre de votre succès.

Bonne chance, 007.

DISTRIBUTION

PIERCE BROSNAN EST... JAMES BOND



Le meilleur agent secret du monde, James Bond a l'habitude de sauver le monde. Tireur exceptionnel, pilote émérite et parfait gentleman, 007 peut être votre allié le plus précieux ou votre ennemi le plus dangereux.

WILLEM DAFOE EST... NIKOLAI DIAVOLO



Diavolo est plus qu'un simple agent du KGB désillusionné par l'occidentalisation de son pays natal. Diavolo, le prodige de l'ennemi de 007, Max Zorin, a été entraîné pour mener à exécution les projets de Zorin, soit la domination du monde.

HEIDI KLUM EST... LE DR KATYA NADANOVA



Scientifique brillante et meurtrière impitoyable, Nadanova, le bras droit de Diavolo, possède les compétences tout indiquées. C'est par son entremise que Diavolo entend acquérir la nanotechnologie. Ses capacités en matière de séduction et de tromperie font d'elle une adversaire problématique pour 007.

MYA EST... L'AGENT MYA STARLING



Agent du NSA se faisant passer pour une danseuse de boîte de nuit, Mya, qui est basée en Louisiane, a pour mission d'enquêter sur les activités de Diavolo en Nouvelle-Orléans. Sa grande intelligence sans oublier ses nombreux autres talents intéressent vivement 007.

RICHARD KIEL EST... REQUIN



La rivalité entre Bond et son ennemi Requin se poursuit encore. Imposant tueur à gages, Requin fait équipe à quiconque lui offre le plus d'argent... et la possibilité de vaincre son ennemi.

JOHN CLEESE EST... Q



Le quartier-maître du M16, Q est responsable de la création et de la distribution de toutes les armes, véhicules et gadgets remis à 007. Ingénieux inventeur d'équipement secret, Q est souvent exaspéré par le manque de considération de 007 à l'égard de ses créations.

JUDI DENCH EST... M



En tant que chef des services secrets de Sa Majesté, M est responsable de toutes les opérations du M16 et des agents à son service. Patronne de Bond et bourreau de travail incomparable, elle lui fournit des informations et des conseils cruciaux.

LIEUX

ÉGYPTE (DÉSERT DU SAHARA, CASINO DU CAIRE, GARE DU CAIRE)

Everything or Nothing commence dans le fin fond du désert du Sahara où 007 doit détruire une usine de fabrication d'armes secrète et se sauver avant qu'elle explose! Ensuite, 007 doit discrètement s'infiltrer dans le Casino du Caire. Après avoir quitté le Casino, 007 se fait guider vers à une gare abandonnée...et un vieil ennemi.

PÉROU (JUNGLE PÉRUVIENNE)

Les découvertes de Bond en Égypte le conduisent dans la jungle péruvienne, où un collègue, agent 003, s'occupe à surveiller les activités d'une mine de platine locale. Les choses se compliquent lorsque Bond découvre une base dirigée par l'ex kagébiste, Nikolai Diavolo.

NOUVELLE-ORLÉANS

Près avoir suivi Diavolo jusqu'en Nouvelle-Orléans, Bond obtient l'aide d'un agent américain. En s'infiltrant dans le chantier caché de Diavolo dans un cimetière de la Louisiane, 007 et l'agent Starling découvrent un nouvel aspect du plan diabolique de Diavolo.

PÉROU (USINE DU PÉROU, RUINES PÉRUVIENNES)

De retour au Pérou, 007 doit repérer l'usine de nanotechnologie de Diavolo, trouver un moyen de s'infiltrer dans la section sous-terrine et faire exploser le tout...mais pas avant avoir sauvé l'agent Starling.

MOSCOU

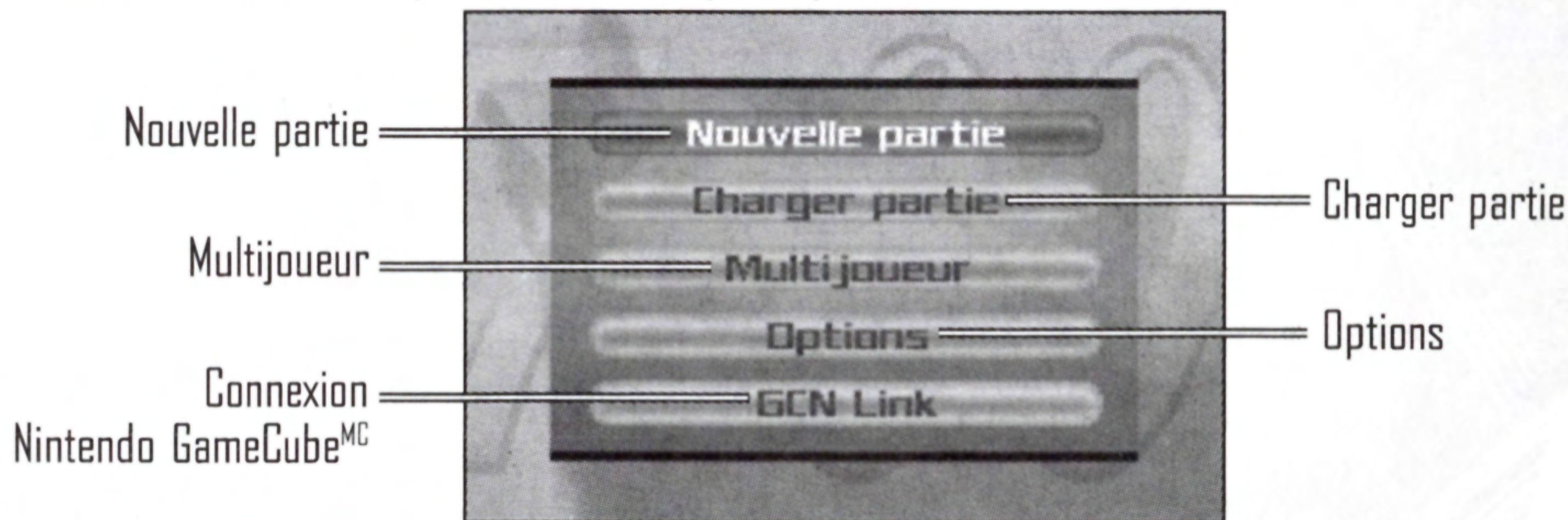
Dans la capitale russe, Bond doit agir rapidement pour empêcher Diavolo de faire de la place Rouge un terrain d'essai pour son nouvel ordre mondial.

COMMENT JOUER

007, voici les commandes de base.

MENU PRINCIPAL

Commencez une nouvelle partie, chargez une partie enregistrée, participez à des batailles multijoueurs, réglez les options ou connectez votre logiciel *James Bond 007: Everything or Nothing* à un Nintendo GameCube^{MC} à partir du menu principal.



NOUVELLE PARTIE

CHARGER PARTIE

MULTIJOUEUR

OPTIONS

GCN LINK

S'engager dans une nouvelle aventure en incarnant 007.

Reprendre une partie préalablement sauvegardée.

Se mesurer à ses amis pour savoir qui est le meilleur agent (> p. 46).

Régler les paramètres audio, de jeu et de langue.

Connecter votre Game Boy[®] Advance à un Nintendo GameCube^{MC} (> p. 47).

POUR LANCER UNE NOUVELLE PARTIE :

1. Sélectionnez NOUVELLE PARTIE à partir du menu principal et appuyez sur le bouton A. L'écran Nouvelle partie s'affiche.
 2. Sélectionnez **BOND UN**, BOND DEUX ou BOND TROIS pour enregistrer votre nouvelle partie et appuyez sur le bouton A. La mission Désert du Sahara commence.
- © Pour obtenir plus d'informations sur l'enregistrement et le chargement, ➤ p. 48.

REMARQUE : Les valeurs par défaut sont indiquées en **gras** dans ce manuel.

OPTIONS

Régler le volume, le jeu et les paramètres de langue à partir du menu Options.

VOLUME SONS

Régler le volume des effets sonores.

VOLUME MUSIQUE

Augmenter ou diminuer la musique de fond.

DIFFICULTÉ

Régler le niveau de difficulté à FACILE, **NORMALE** ou DIFFICILE.

LANGUE

Choisir entre FRANÇAIS, **ENGLISH** (anglais) ou DEUTSCH (allemand).

GÉNÉRIQUE

Afficher les mentions au générique du jeu.

BLACKJACK

Si vous avez obtenu 2500 points de style, vous pouvez jouer au blackjack contre l'ordinateur.

BOND EN ACTION

007, pour sauver la planète, vous devez avoir une connaissance approfondie de tout ce qui se passe autour de vous. Prêtez attention, 007.

MOUVEMENTS DE BASE

Une entrée discrète, une attaque rapide et des visées précises caractérisent un agent 00.

CIBLAGE

VISÉE AUTOMATIQUE

La visée automatique est l'option par défaut.

- » Pour cibler l'ennemi le plus près automatiquement, utilisez la **+**croix directionnelle pour diriger Bond vers l'ennemi. Lorsque le viseur apparaît, appuyez sur le bouton **A** pour faire feu.
- » Pour changer d'ennemi, appuyez sur la **+**croix directionnelle.

VISÉE MANUELLE

Utilisez cette option pour cibler un ennemi en particulier avec précision.

POUR UTILISER LA VISÉE MANUELLE :

- 1.** Appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé. Le viseur apparaît.
- 2.** Appuyez sur la **+**croix directionnelle pour placer le viseur sur la cible.
- 3.** Appuyez sur le bouton **A** pour faire feu.

CONSEIL : Vous pouvez également vous servir de la visée manuelle pour examiner les alentours et planifier votre stratégie.



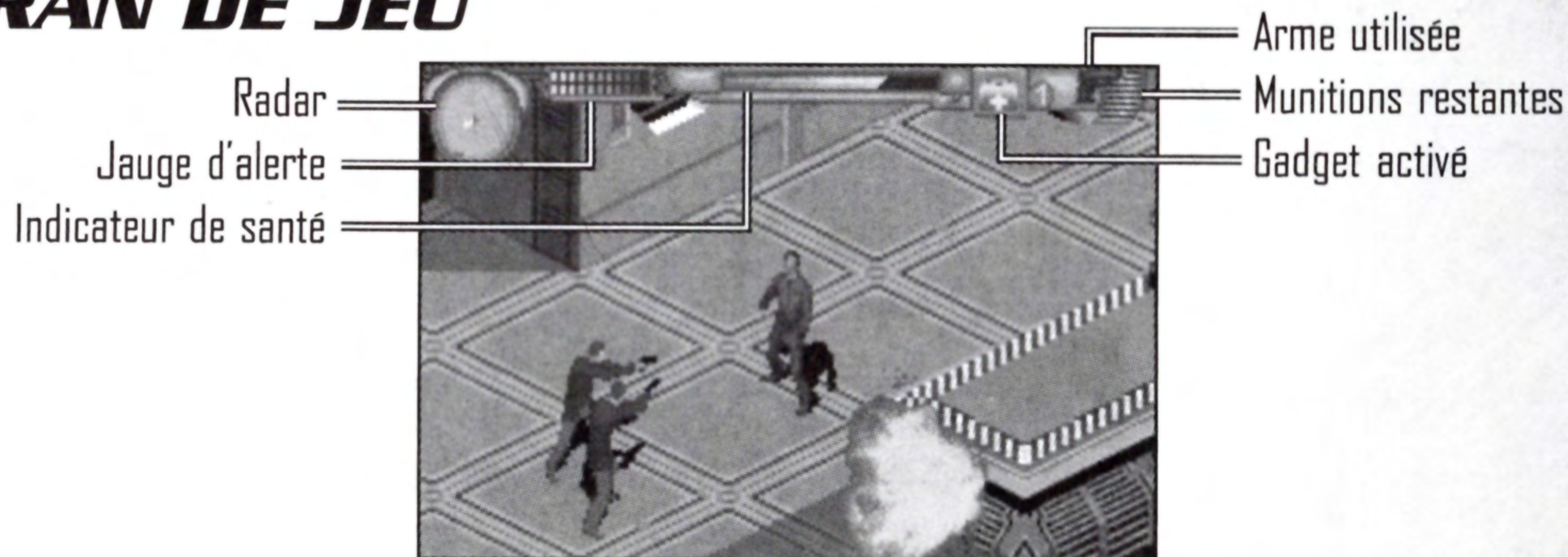
DISCRÉTION

- » Pour passer inaperçu, frappez continuellement sur le bouton **R** pour vous accroupir. Pour vous tenir debout, frappez à nouveau continuellement sur le bouton **R**.
- © Si vous utilisez la **+** croix directionnelle, il est plus difficile de vous détecter.
- » Pour surprendre un adversaire, approchez-vous de l'ennemi de derrière et appuyez sur le bouton **B** pour exécuter un contrôle par l'encolure.

COMBAT CORPS À CORPS

- » Pour vaincre un adversaire rapidement et sans bruit, utilisez le bouton **B** pour le confronter physiquement. L'ennemi recevra alors un coup de poing et un coup de pied et sera jeté au sol.
- » Pour vous mettre à l'abri lors d'une fusillade, accroupissez-vous en frappant brièvement sur le bouton **R**.

ÉCRAN DE JEU



RADAR

Un triangle rouge indique la direction de votre prochain objectif. Les points blancs qui bougent représentent les ennemis environnants.

JAUGE D'ALERTE

Quand la barre d'alerte est vide, vos ennemis ne peuvent vous voir. Elle se remplit à mesure que vous vous faites repérer. Quand la barre est pleine, vous êtes découvert et attaqué.

INDICATEUR DE SANTÉ

Lorsque vous êtes en parfaite santé, l'indicateur est un cercle bleu complet. Au fur et à mesure que vous êtes blessé, des portions du cercle deviennent noires et si le cercle devient complètement noir, vous avez échoué votre mission.

GADGET ACTIVÉ

Indique le gadget que vous avez activé.

MUNITIONS

Indique le nombre de munitions qu'il vous reste.

© Pour obtenir une liste complète des commandes de jeu. ➤ *Liste complète des commandes*, p. 31.

BOND AU VOLANT

Parfois, vous devez empêcher un ennemi de s'échapper.

PILOTER COMME BOND

Apprenez les rudiments des techniques de conduite de niveau international de Bond.

- » Pour tourner à gauche ou à droite, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇐ ou ⇒.
- » Pour freiner, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↓.
- » Pour faire feu à l'aide de vos mitrailleuses, appuyez sur le bouton **A**.
- » Pour rendre la chaussée glissante, appuyez sur le bouton **R**.

POUR LANCER VOS ROQUETTES :

- 1.** Appuyez sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé. Le viseur apparaît et se promène de gauche à droite dans l'écran.
- 2.** Une fois que le viseur se trouve sur la cible, relâchez le bouton **B**. La roquette est lancée.

ASTON MARTIN V12 VANQUISH

Cette superbe Vanquish, équipée d'un moteur V12 impressionnant de 6 litres, développe 450 chevaux et passe de 0 à 100 km en 4,5 secondes. Elle atteint des vitesses de pointe de 315 km. Grâce à Q, ce véhicule d'élite est maintenant doté d'une cache à armes qui la rend la voiture la plus sophistiquée sur la route.

ÉQUIPEMENT DE BOND

Savoir utiliser ses armes correctement peut parfois faire la différence entre la réussite ou l'échec d'une mission. Apprenez à vous familiariser avec les vôtres, 007.

ARMES

Voici un résumé des armes que vous utiliserez au cours de cette mission.

WALTHER P99

Ce pistolet semi-automatique sans chien est muni d'un chargeur de 16 balles. Comme il est prêt au combat, il constitue le pistolet idéal.

MAC 10

Pistolet semi-automatique puissant, le Mac 10 peut atteindre avec précision une cible située à 10 m.

MP-5

Le MP-5 est un pistolet automatique fonctionnel de calibre magnum dont vous ne voudriez pas recevoir de balles.

FUSIL TRANQUILLISANT

Les balles de cette arme non meurtrière mettent temporairement vos ennemis hors combat.

GRENADE À FRAGMENTATION

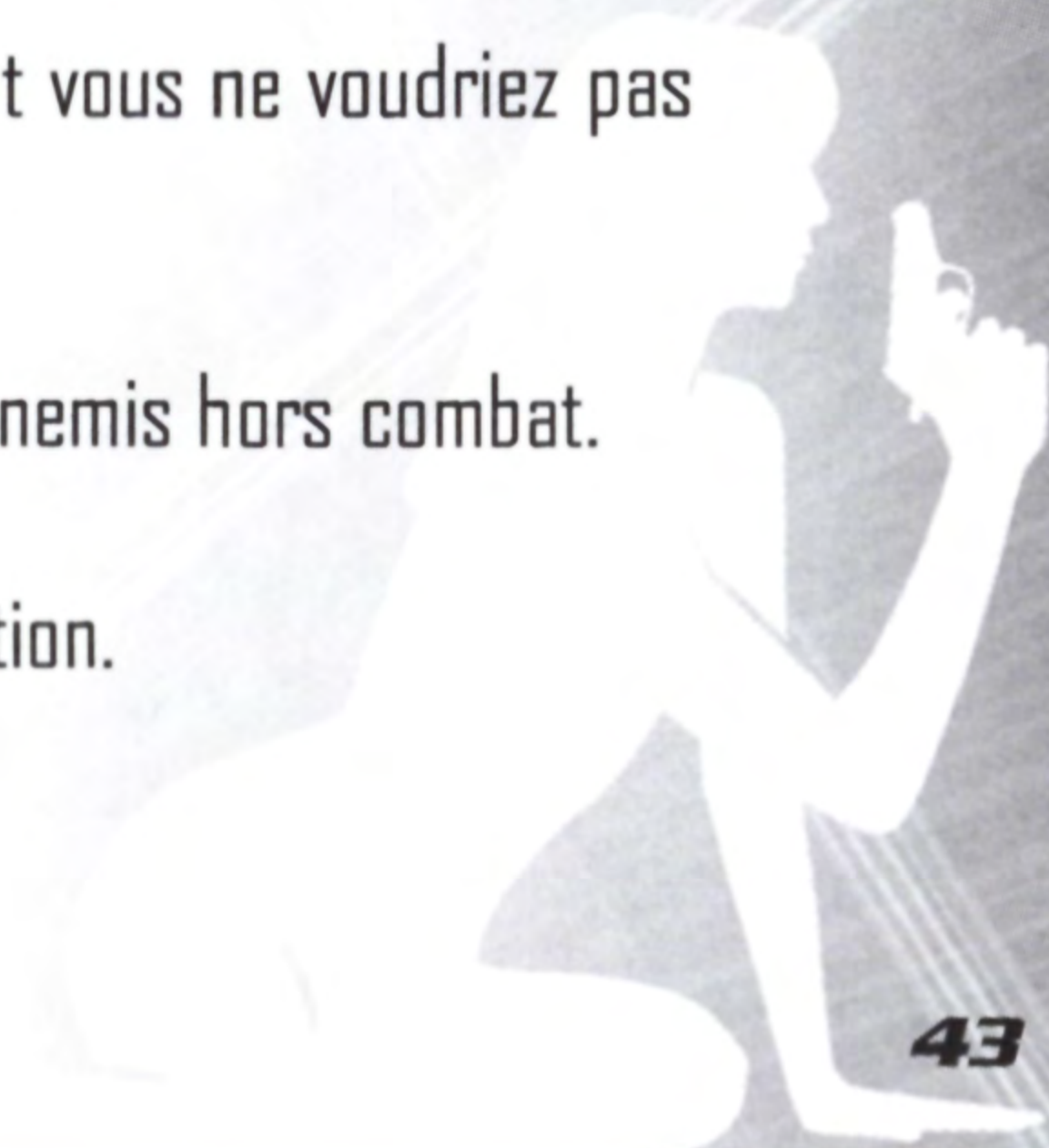
Cette grenade explosive blesse quiconque se trouve dans son rayon d'action.

GRENADE AVEUGLANTE

Cette grenade aveugle et paralyse temporairement vos ennemis.

MINE DE PROXIMITÉ

Cette mine explose quand un ennemi pénètre dans son rayon.



GADGETS

Q a fabriqué des accessoires très intéressants pour votre mission, 007. Essayez de nous les retourner en un seul morceau.

HOLOBOND

Cet appareil projète une réplique holographique de vous, 007. Utilisez-le pour distraire les gardes et pour vous épargner des coups.

CHEVALIÈRE AVEC ANALYSEUR CHIMIQUE

Cette fausse chevalière contient un capteur distant qui détecte la présence de nanorobots et sert d'analyseur chimique.

NANO-LENTILLES

Ces lentilles vous permettent de détecter les nanorobots actifs dans les environs.

Q-VIRUS

Le téléchargement de ce programme dans un ordinateur permet au labo de Q d'accéder à distance aux données codées sur le système ciblé.

RAPPEL Q

Un appareil essentiel qui sert à vous déplacer à des hauteurs dangereuses. Courez simplement jusqu'au rebord d'un édifice pour activer votre rappel Q. Il se fixe automatiquement au toit de l'édifice pour vous permettre de vous éclipser rapidement.

DÉVASTATEUR

Cet appareil pratique désactive les nanorobots qui peuvent vous empêcher d'attaquer des ennemis importants.

NANO-TENUE

44 Cette tenue réfracte les rayons de lumières autour du porteur, ce qui le rend temporairement invisible.

PHARMACIE

Ce kit utile rétablit votre santé.

PILES

Les piles vous permettent d'utiliser le camoufleur plus longtemps.

LABO DE Q

Le labo de Q renferme une grande variété d'armures, d'armes modifiées et d'équipement.



- © Vous accédez au labo de Q après chaque mission réussie.
- © Pour profiter de ces objets, vous devez vous mériter des points de style. Vous gagnez des points de style lorsque vous accomplissez les objectifs primaires et secondaires de vos missions et lorsque vous exécutez des manœuvres à la Bond.
- » Pour voir la description et le prix d'un objet, utilisez la **+**croix directionnelle pour le mettre en surbrillance.
- » Pour acheter un objet, appuyez sur le bouton A.
- » Pour quitter le labo de Q, servez-vous de la **+**croix directionnelle pour mettre en surbrillance QUITTER et appuyez sur le bouton A.

MENU DE PAUSE

» Pour interrompre le jeu, appuyez sur **START**.

CONTINUER

Reprendre le jeu où vous l'avez laissé.

INVENTAIRE

Afficher les items achetés au labo de Q.

OBJECTIFS

Examiner les objectifs de la mission.

COMMANDES

Visualiser le plan des commandes.

OPTIONS

Régler le volume des effets sonores et de la musique.

QUITTER

Quitter le jeu et revenir au menu principal.

CONNECTIVITÉ

Connectez votre Game Boy® Advance à votre Nintendo GameCube^{MC} ou au Game Boy® Advance d'un copain pour avoir accès à des fonctions attrayantes.

MODE 2 À 4 JOUEURS CONNECTÉS

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans un match ultime pour découvrir qui est le meilleur agent.

POUR LANCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR :

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal. L'écran Multijoueur s'affiche.

© Si aucun autre joueur n'est détecté, le message « Attente joueurs... » s'affiche. Assurez-vous qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® relie tous les systèmes.

2. Quand d'autres joueurs sont détectés, sélectionnez OPT. SUIV. et appuyez sur le bouton A.
 3. Naviguez les écrans de menu pour sélectionner Match Ultime, choisir le lieu et sélectionner vos joueurs. Le jeu commence.
- »»» Pour revenir au menu principal, appuyez sur le bouton B.

CONNECTER VOTRE GAME BOY® ADVANCE À VOTRE NINTENDO GAMECUBE^{MC}




Si vous possédez les deux versions de *James Bond 007: Everything or Nothing*, c'est-à-dire la version pour Game Boy® Advance et la version pour Nintendo GameCube^{MC}, vous pouvez utiliser un câble Nintendo GameCube^{MC}— Game Boy® Advance pour connecter votre appareil Game Boy® Advance à un Nintendo GameCube^{MC}.

- »»» Pour obtenir des instructions détaillées sur la façon de connecter votre Nintendo GameCube^{MC} à votre appareil Game Boy® Advance, veuillez consulter le manuel de *James Bond 007: Everything or Nothing* pour Nintendo GameCube^{MC}.
- »»» Veuillez consulter le livret d'instructions du câble Nintendo GameCube^{MC}— Game Boy® Advance pour savoir comment connecter le câble.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

James Bond 007 : Everything or Nothing compte une fonction de sauvegarde automatique qui enregistre votre partie automatiquement lorsque vous quittez une carte. Il faut quitter une carte afin d'enregistrer une partie.

POUR CHARGER UNE PARTIE ENREGISTRÉE :

1. Sélectionnez CHARGER PARTIE dans l'écran titre et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Charger partie s'affiche.
 2. Sélectionnez une partie préalablement enregistrée en appuyant sur la **+**croix directionnelle  et en appuyant sur le bouton **A**. L'écran Mission s'affiche.
 3. Sélectionnez la mission que vous voulez remplir en utilisant la **+**croix directionnelle pour faire défiler les choix et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. L'écran Briefing s'affiche.
 4. Utilisez la **+**croix directionnelle  pour lire le texte du briefing et appuyez sur le bouton **A** quand vous avez terminé votre lecture. L'écran Objectif principal s'affiche.
- © Vous pouvez aussi utiliser la **+**croix directionnelle  de l'écran Briefing pour accéder à l'écran Objectif principal.
5. Lisez les objectifs principaux de la mission, puis appuyez sur le bouton **A**. Le jeu commence.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. Aucun conseil ou code n'est disponible au (650) 628-4322. **Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.**

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

MENTIONS MUSICALES

«Everything or Nothing»

Interprétée par Mya

Composée par Mya Harrison, Ron Fair et Randy Bugnitz

Réalisée par Ron Fair

© 2003 Taste This Music (ASCAP), Faircraft Music (ASCAP), Copyright Control Randy Bugnitz, Electronic Arts Music Publishing (ASCAP), U/A Music, Inc., (ASCAP)

Gracieuseté de Interscope/A&M Records

«James Bond Theme»

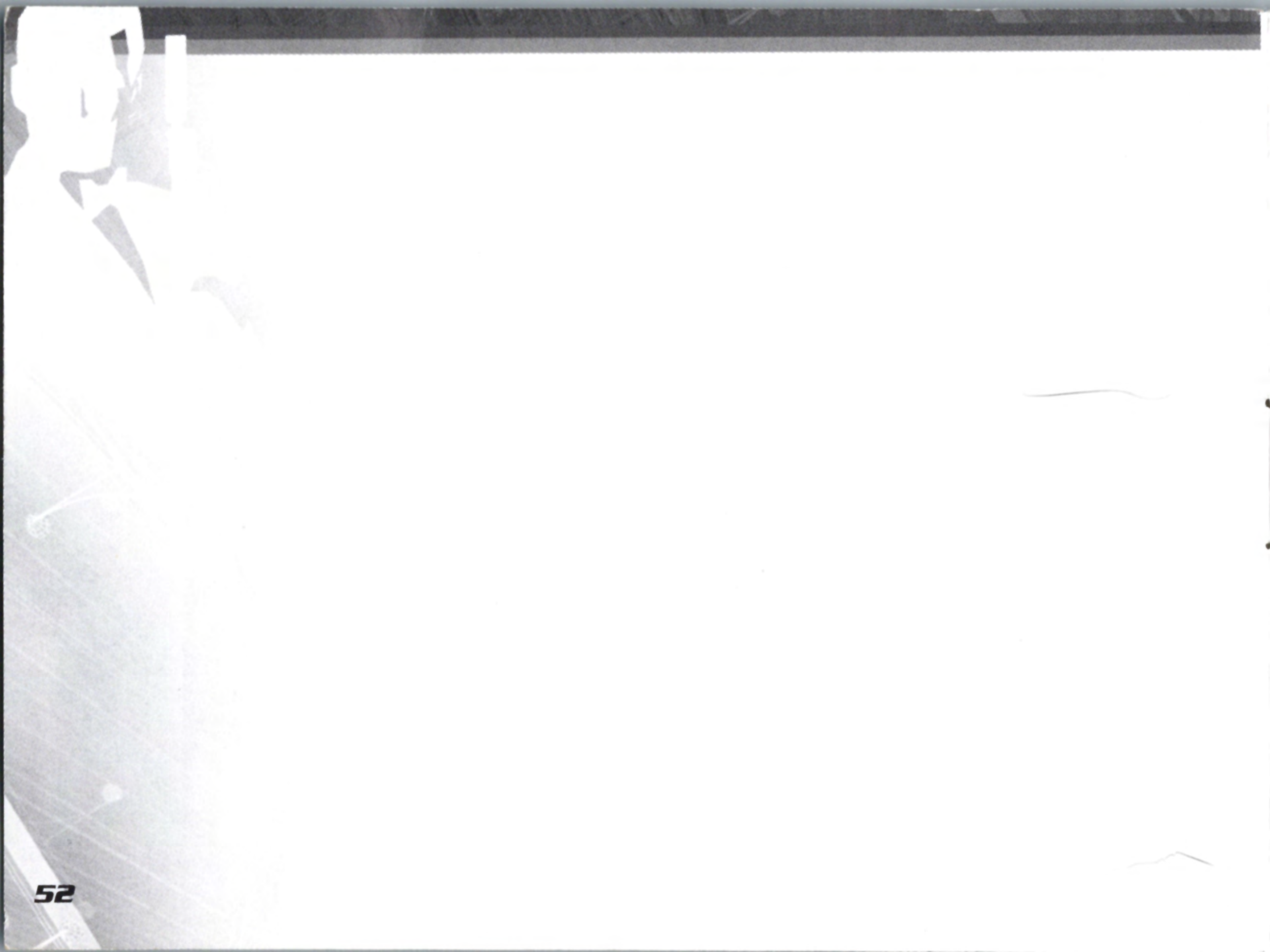
Composée par Monty Norman

© 1962 Renouvelée 1990 UNITED ARTISTS LTD.

Tous droits contrôlés et gérés par EMI UNART CATALOG, INC.

Tous droits réservés. Protégée par copyright international. Utilisée avec permission.

EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (tous les codes d'objets, tous les autres composants logiciel et certains composants audiovisuels seulement) © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont soit des marques de commerce, soit des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EVERYTHING OR NOTHING Interactive Game (certains composants audiovisuels) © 2003 Danjaq, LLC, et United Artists Corporation. Les logos JAMES BOND, 007, le fusil de James Bond et les logos Iris et toutes les autres marques de commerce connexes de James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun et Iris Logos et les autres propriétés connexes de James Bond © 1962-2003 Danjaq, LLC, et United Artists Corporation. EVERYTHING OR NOTHING est une marque de commerce de Danjaq, LLC et United Artists Corporation. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Sous licence de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG selon certains droits de propriété. Porsche, la Porsche Crest et la Porsche Cayenne sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. ASTON MARTIN et le logo ASTON MARTIN sont des marques commerciales appartenant à Aston Martin, utilisées sous licence. © 2003 Aston Martin Lagonda Ltd. EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



Proof of Purchase/Preuve d'achat
James Bond 007™: Everything or Nothing™
1471705



0 14633 14717 9



53

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1471705
PRINTED IN THE USA